

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika saat ini masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan karena rendahnya kesadaran akan kreativitas siswa untuk belajar matematika. Kreativitas merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif di dalam pembelajaran serta untuk mengasah potensi-potensi kemampuan yang ada pada diri siswa. Menurut Dermalince Sitinjak (2014) kreativitas adalah kemampuan individu untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati (2010) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan differensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas sangat penting dan perlu dipupuk sejak dini agar seseorang mampu bersaing dalam dunia global dimasa mendatang. Dalam matematika pentingnya kreativitas dikemukakan oleh Bishop (Pehnoken, 1997) menyatakan bahwa seseorang memerlukan dua ketrampilan berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikan dengan kemampuan berpikir logis. Sedangkan Kiesswetter (Pehnoken, 1997) menyatakan bahwa kemampuan berpikir fleksibel yang merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Namun pada kenyataannya kreativitas masih sangat kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Realitanya didalam proses pembelajaran guru lebih menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban dari soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berfikir kreatif

jarang dilatih. Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peran yang sangat penting untuk memandu serta memupuk bakat siswa agar lebih berkembang. Menurut Renzulli (Utami Munandar, 2009: 6) yang menentukan keterbakatan bukan hanya inteligensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi. Untuk itu, kreativitas perlu dikembangkan untuk mengaktualisasi atau mewujudkan potensi yang ada dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Sambi khususnya kelas VII B pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, siswa kurang kreatif didalam menyelesaikan permasalahan, keberanian siswa untuk menyampaikan ide-ide sangat rendah. Dari beberapa permasalahan yang ditemui yang menjadi prioritas adalah rendahnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah pada waktu pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Sambi khususnya kelas VII B dari 32 siswa ditemukan rendahnya kreativitas siswa dalam belajar sebagai berikut : 1) Siswa sering mengajukan pertanyaan yang baik dan berbobot sebanyak 6 siswa (18,75%), 2) Siswa mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu sebanyak 8 siswa (25%), 3) Siswa mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain sebanyak 5 siswa (15,63%).

Rendahnya kreativitas pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Sambi disebabkan karena kurangnya kesadaran belajar siswa pada saat dirumah, kurangnya latihan-latihan soal, siswa tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi. Faktor lain penyebab rendahnya kreativitas siswa yaitu proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengaktualisasi dan mengekspresikan potensi yang ada dalam diri siswa secara optimal. Untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai sasaran belajar.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian system pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode (Wina Sanjaya, 2013: 145).

Penggunaan metode pembelajaran akan menjadi lebih bermanfaat jika guru mampu menerapkan metode-metode pembelajaran yang bervariasi dan menggunakannya sesuai dengan situasi yang memerlukan pendekatan tertentu. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan bakat kreatif mereka secara maksimal didalam kelas. Guru yang berperan sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan inovasi dalam menggunakan pendekatan pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam menerima materi pelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa berpikir kreatif adalah pendekatan *Open-Ended*.

Pendekatan *Open-Ended* yaitu pendekatan pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (flexibility) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, fluency). Pendekatan pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi (Ngalimun, 2014: 164).

Menurut Ariyadi Wijaya (2012: 61) Tujuan dari pendekatan *Open-Ended* adalah untuk mengembangkan aktivitas kreatif dan kemampuan berpikir matematis secara simultan. Sedangkan menurut Nohda (dalam Erman Suherman dkk, 2003: 124) tujuan dari pembelajaran *Open-Ended* ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa melalui *problem solving* secara simultan. Dengan kata lain kegiatan kreatif

dan pola pikir matematis siswa harus dikembangkan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Jadi kebebasan berfikir perlu diberikan untuk memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi para siswa.

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Open-Ended* Pada Siswa Kelas VII Semester Ganjil SMP Negeri 1 Sambu Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Adakah peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika melalui pendekatan *Open-Ended* pada siswa kelas VII semester ganjil SMP Negeri 1 Sambu tahun ajaran 2015/ 2016?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Sambu.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika melalui Pendekatan *Open-Ended* di SMP Negeri 1 Sambu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan kreativitas belajar matematika dengan menggunakan Pendekatan *Open-Ended*.
- b. Sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa yaitu siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dan lebih kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar

sehingga akan meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika

- b. Manfaat bagi guru yaitu sebagai masukan untuk dapat memanfaatkan strategi baru dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai pendekatan pembelajaran *Open-Ended*.